NES-PZ-FRA★

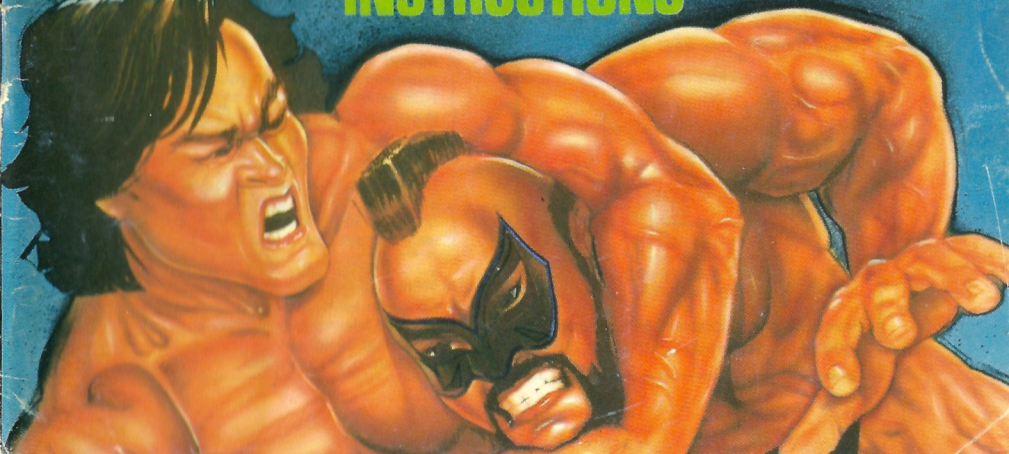
TECMO WORLD

TM

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

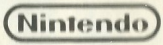
WRESTLING

INSTRUCTIONS



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

TECMO WORLD WRESTLING™

INSTRUCTIONS

ENGLISH ..... Page 4

FRANÇAIS ..... Page 20

NEDERLANDS ..... Pagina 36

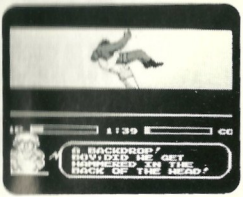
English

PROLOGUE

Hello! ....And welcome to the Tecmo World Wrestling èxtravaganza. I'm your announcer Tom Talker coming to you live from the magnificent Tecmo Coliseum. The Mega-Event is about to begin where the TWW Title Crown is on the line. Who will win and become the new champion of Tecmo World Wrestling? Just think, you could be sitting on top of the world wearing the TWW Champion Belt! Go for it!

• ZOOM Mode!

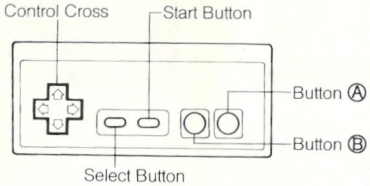
The ZOOM Mode gives you an instant replay of your perfectly executed technique — up close and in slow motion!



START

● Name of controller parts

★ This game can be played by one or two players.



● Pause

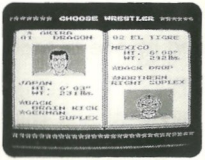
To pause press the START Button. Can only be used while a match is in play.

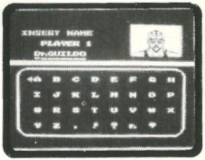
● For one player

Use the SELECT button and choose 1 PLAYER. Then press the START button.

WRESTLER SELECTION

● Selecting Your Wrestler





At the start of the match, a picture of the wrestler and his portfolio will appear on the screen. Use the A or B Button to scroll through the list of wrestlers. When the wrestler of your choice appears on the screen, press the right or left arrow of the control cross to move the star mark. The name of the wrestler on which the star mark is placed indicates the wrestler you have selected. Then press the START Button to begin.

● Creating Your Own Ring Name

Create your own name (up to eight letters) and enter it on the NAME SELECT screen Use the control cross to select the letters. Press the A Button to save, then the START Button. If you make a mistake, press the B Button to backspace, and reenter the correct letter.

MUSCLE TRAINING

When you start your first match or lose a match, the Muscle Training screen will appear.

If you want to "beef up", press the upper or lower arrow of the control cross to move the cursor to "YES". Then press the START Button. A different screen will appear where you select the kind of work-out you want to do. Press the upper or lower arrow of the control cross to select. Then press the START Button. Beef up those muscles! When the whistle blows, press the A Button over and over as fast as you can. This will build up your power on the PUSH meter. Once the PUSH meter reaches "full", a section of the POWER meter will light up. As the POWER meter increases, so does the talent and skill of the wrestler.

* CAUTION....When the NES machine is turned off, the POWER meter automatically resets to zero.

DISPLAYS

● Physical Strength Meter

When the wrestler's Physical Strength Meter is around full capacity, he is able to spring back and recover quickly. This meter regains strength whenever you make a successful move with a technique.

● Time Display

The Time Display normally shows the time remaining in the match. When there is an illegal move, the clock displays the penalty count of five seconds. When a wrestler is outside the ring, the count-out time of 20 seconds is displayed.

MATCH RULES

–Each match is seven minutes. A match will be considered a "draw" when it is not completed within this time limit or when both wrestlers are caught outside the ring after a count–out.

–If a wrestler is caught on top of the ropes by a five–count, it will be considered a loss by disqualification.

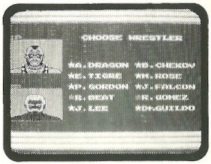
–If a wrestler is caught outside the ring by a 20–count, it will be considered a loss by disqualification.

TWO PLAYER MODE

Use the Select Button and choose 2 PLAYERS. Then press the START Button. "DING, DING!"

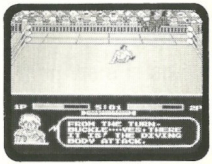
● Selecting Your Wrestlers

Use the Control cross to move the star mark and select the wrestlers of your choice. Press the START Button to save. When you have chosen your wrestler, enter the name the same way as in ONE PLAYER mode.



● Biometer

This is the meter under the Time Display. Red indicates PLAYER ONE and blue indicates PLAYER TWO. The perfect time to attack is when the color of the Biometer favors your wrestler. Your defenses will also be at their best.



HOW TO OPERATE THE WRESTLER

● Movement

You can move the wrestler in eight different directions using the Control Cross.

● Running

To run (right and left directions only), press the Control Cross twice in a row. To stop running, press the opposite direction of the Control Cross.

● Pinning

Close in on your fallen opponent and press the B Button to pin.

● Breaking A Pin

If you are pinned by your opponent, press the A or B Button over and over to break the pin.
* The speed with which a pin is broken will depend on the physical strength of the wrestler.

● Climbing To The Top Of The Ropes

Go to the left or right corners of the ring and press the upper arrow on the control cross to climb.

● Going Outside The Ring

When your opponent is outside the ring, press the control cross in the direction of the ropes of the side you want to climb out. To climb back into the ring, press the control cross in the direction of the ring side you want to enter.

● Picking Up Your Opponent

To Pick up your opponent, close in on him and press the A Button or press the A Button simultaneously with the upper or lower arrows of the control cross.

● Throwing Your Opponent Into The Ropes

When in a clinch with your opponent, press the right or left side of the control cross to throw your opponent into the ropes.

●Moves Common To All Wrestlers

Condition	Name of technique	Operating the controller
When separated	★Kick	Ⓐ
	★Punch	Ⓑ
When opponent is down	★Stomping	✚↕+Ⓑ
Clinching	★Kneelift	Ⓐ▲
	Brain Buster	✚↑+Ⓐ▲
	★Body Slam	✚↑+Ⓑ▲
	★Headlock	Ⓑ▲
	★Back Drop	✚↔+Ⓐ▲
	★Pile Driver	✚↓+Ⓐ▲
Running	Drop Kick	Ⓐ
	Clothesline	Ⓑ
Throwing into the ropes	Shoulder Throw	Ⓐ or Ⓑ
Climbing the ropes	★Diving Body Attack	Ⓐ
	★Flying Knee Drop	Ⓑ
Fighting outside the ring	★Metal Post Slam	✚↔+Ⓑ

●Techniques For Each Wrestler

Condition	Name of technique	Operating the controller
When opponent is down	★Knee Drop A. Dragon, E. Tigre, P. Gordon, R. Beat J. Lee, M. Rose, R. Gomez, J. Falcon	✚↔+Ⓐ
	★Elbow Drop B. Chekov, Dr. Guildo	✚↔+Ⓐ
	Giant Swing B. Chekov, Dr. Guildo	✚↔+Ⓑ
	Figure 4 Leglock E. Tigre, P. Gordon, R. Beat, M. Rose	✚↔+Ⓑ
	Scorpion Deathlock A. Dragon, J. Lee, R. Gomez, J. Falcon	✚↔+Ⓑ
Clinching	Power Slam P. Gordon, R. Beat, ●J. Lee, B. Chekov J. Falcon, ●Dr. Guildo	✚↓+Ⓑ

Clinching	★Back Brain Kick A. Dragon, R. Gomez	Ⓐ▼
	Bear Hug B. Chekov, J. Falcon R. Beat	Ⓑ▼
	Cobra Twist A. Dragon, E. Tigre, J. Lee, M. Rose R. Gomez, Dr. Guildo	✚↓+Ⓑ▲
	★One Hand Backbreaker P. Gordon, B. Chekov, J. Falcon	✚↓+Ⓐ▼
	German Suplex A. Dragon, J. Lee	✚↔+Ⓐ▼
	Northern Right Suplex E. Tigre, M. Rose	✚↔+Ⓐ▼
	Power Bomb R. Beat, R. Gomez	✚↓+Ⓐ▼
	★Argentine Backbreaker Dr. Guildo	✚↑+Ⓐ▼

Clinching	Octopus Hold A. Dragon, M. Rose	✚↓+Ⓑ▼
	★Death Drop R. Beat, J. Falcon, Dr. Guildo	✚↑+Ⓑ▼
Running	Jumping Kneebutt E. Tigre, P. Gordon, J. Falcon, Dr. Guild	✚↔+Ⓐ
	Shoulder Tackle R. Beat, J. Lee, B. Chekov, Dr. Guild	✚↔+Ⓑ

Power Slam–Those wrestlers with a (●) next to their name can use this technique only when their physical–strength is too weak.

*Those wrestlers whose names are listed under a specific move , can use that technique.

★The techniques which have a star beside them can be used outside the ring also.

▲ techniques may change to ▼ techniques depending on the physical strength at the time.

WRESTLERS

"The Samurai"
AKIRA DRAGON
Place of birth : JAPAN
HT. 6'03" (1.91m)
WT. 231 lbs. (105kg)
Best technique :
BACK BRAIN KICK,
GERMAN SUPLEX

"Striker"
EL TIGRE
Place of birth : MEXICO
HT. 6'00" (1.83m)
WT. 242 lbs. (110kg)
Best technique :
BACK DROP,
NORTHERN RIGHT SUPLEX

"Greek Warrior"
PAT GORDON
Place of birth : GREECE
HT. 6'05" (1.96m)
WT. 282 lbs. (128kg)
Best technique :
BACK DROP,
POWER SLAM

"British Star"
REX BEAT
Place of birth : BRITAIN
HT.6 '02" (1.88m)
WT. 286 lbs. (130kg)
Best technique :
POWER BOMB,
DEATH DROP

"Kung-fu Master"
JACKIE LEE
Place of birth : HONG KONG
HT. 5'11" (1.80m)
WT. 264 lbs. (120kg)
Best technique :
GERMAN SUPLEX,
POWER SLAM

"Mr. Tattoo"
MARK ROSE
Place of birth : GERMANY
HT. 6'04" (1.93m)
WT. 260 lbs. (118kg)
Best technique :
BACK DROP,
NORTHERN RIGHT SUPLEX

"The Flying Grenade"
RANDY GOMEZ
Place of birth : VENEZUELA
HT. 6'02" (1.88m)
WT. 275 lbs. (125kg)
Best technique :
POWER BOMB,
BACK BRAIN KICK

"The Siberian Machine"
BORIS CHEKOV
Place of birth : U.S.S.R.
HT. 6'03" (1.91m)
WT. 297 lbs. (135kg)
Best technique :
GIANT SWING,
POWER SLAM

"Iguanaman"
JULIO FALCON
Place of birth : ECUADOR
HT. 6'07" (2.01m)
WT. 319 lbs. (145kg)
Best technique :
DEATH DROP,
POWER SLAM

"The Technician"
Dr. GUILDO
Place of birth : U.S.A.
HT. 6'08" (2.03m)
WT. 330 lbs. (150kg)
Best technique :
DEATH DROP,
GIANT SWING

EPILOGUE

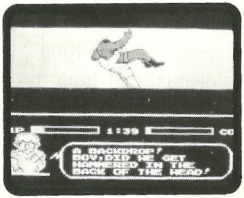
His name is "Blue King", "the Manic Warrior." Rumor has it that he came in 11th place and was disqualified from the preliminary matches, yet there is something mysterious about him...

PROLOGUE

Bonjour!... Soyez les bienvenus à Tecmo World Wrestling, la rencontre de catch du siècle. Je suis Tom le Bavard, votre présentateur en direct de la magnifique arène Tecmo. Ce méga-tournoi ne va pas tarder à commencer avec la mise en jeu de la couronne Tecmo du Championnat du Monde. Qui va l'emporter et devenir le nouveau champion du monde Tecmo ? Pensez-y, vous pourriez dominer le monde entier et porter la ceinture du Champion de la Fédération Mondiale de Catch! Efforcez-vous de la conquérir!!

• Mode ZOOM!

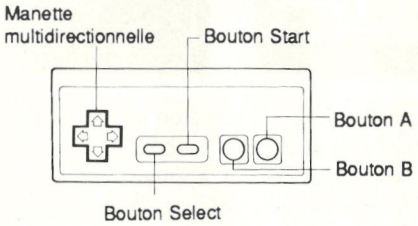
Le Mode ZOOM vous restitue immédiatement les images de votre technique si magistralement exécutée — de près et au ralenti!



COMMENCONS !

Description de la manette

* Ce jeu accepte un ou deux joueurs.



• Pause

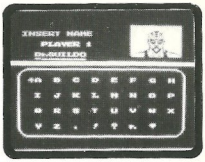
Pour interrompre le jeu, appuyez sur le bouton START. Ne peut fonctionner que lorsqu'un match est en cours.

• Jeu à un joueur

Utilisez le bouton SELECT et choisissez 1 PLAYER (1 JOUEUR). Appuyez ensuite sur le bouton START.

CHOIX DES CATCHEURS

• Pour choisir votre catcheur



Au début de la rencontre, une photo du catcheur et un résumé de sa carrière sont affichés à l'écran. Servez-vous des boutons A et B pour parcourir la liste des catcheurs. Quand l'athlète de votre choix apparaît à l'écran, appuyez sur la flèche de gauche ou de droite de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur en forme d'étoile. Le nom du catcheur sur lequel est placée l'étoile correspond à l'adversaire que vous avez choisi. Ensuite, appuyez sur le bouton START pour commencer le match.

• Prenez un nom de guerre

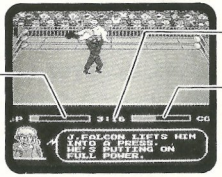
Créez votre propre nom (huit lettres au maximum) et introduisez-le sur l'écran NAME SELECT (CHOIX DES NOMS). Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir les lettres. Appuyez sur le bouton A pour les sauvegarder, puis appuyez sur le bouton START. Si vous avez fait une erreur, appuyez sur le bouton B pour revenir en arrière, et introduisez la lettre correcte.

ENTRAINEMENT DE MUSCULATION

Quand vous entamez votre premier match ou que vous en perdez un, l'écran de musculation est affiché.

Si vous voulez vous faire les muscles, appuyez sur la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle afin de placer le curseur sur "YES" (OUI). Ensuite, appuyez sur le bouton START. Un nouvel écran est affiché pour vous permettre de choisir le type d'exercice que vous voulez pratiquer. Faites votre choix au moyen de la flèche haut ou bas de la manette multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton START. Faites vous les muscles! Quand vous entendez un coup de sifflet, appuyez de façon répétitive sur le bouton A aussi rapidement que possible. Cela fera monter votre force dans le compteur PUSH. Dès que ce compteur atteint sa valeur maximale, une partie du compteur "POWER" (PUISSANCE) s'allume. Quand les valeurs de ce compteur augmentent, le talent et la virtuosité du catcheur augmentent également.
* ATTENTION... Quand la console NES est mise hors tension, le compteur POWER retombe automatiquement à zéro.

AFFICHAGES



Horloge

Compteur de force physique du joueur

Compteur de force physique de l'ordinateur

• Compteur de force physique

Quand le compteur de force physique du catcheur est près de sa capacité maximale, le catcheur peut riposter et récupérer rapidement. Ce compteur retrouve des forces chaque fois que vous réussissez une prise en vous servant d'une technique particulière.

• Chronomètre

L'horloge affiche le temps à courir dans la rencontre. Dans le cas d'une prise interdite, l'horloge décompte une pénalité de cinq secondes. Quand un catcheur est en dehors du ring, un comptage éliminatoire de 20 secondes est affiché.

MODALITES DES MATCHS

- La durée de chaque rencontre est de sept minutes. Il y aura match «nul» s'il n'est pas achevé pendant ce laps de temps ou si les deux catcheurs se trouvent en dehors du ring après un comptage éliminatoire.

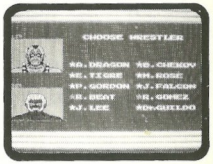
- Si un joueur reste plus de cinq secondes sur les cordes, il sera disqualifié donc perdant.

- Si un joueur reste plus de 20 secondes en dehors du ring, il sera également disqualifié donc perdant.

MODE A 2 JOUEURS

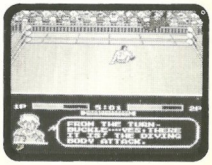
Utilisez le bouton Select, et choisissez 2 PLAYERS (2 JOUEURS). Appuyez ensuite sur le bouton START. «DING, DING!»

• CHOIX DE VOS CATCHEURS



Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour faire bouger le curseur en forme d'étoile et choisissez vos catcheurs. Appuyez sur le bouton START pour sauvegarder votre sélection. Quand vous avez choisi votre catcheur, introduisez son nom de la même façon que dans le mode à UN JOUEUR.

• Biomètre



Ce compteur est placé sous l'horloge. Le JOUEUR 1 est désigné par le rouge, le JOUEUR 2 par le bleu. Le moment idéal pour attaquer est quand la couleur du biomètre correspond à celle de votre catcheur. C'est aussi le moment où vous serez le meilleur en défense.

MANIEMENT DU CATCHEUR

• Déplacements

Vous pouvez faire aller le catcheur dans huit directions différentes au moyen de la manette multidirectionnelle.

• Courir

Pour courir (à gauche ou à droite seulement), appuyez deux fois de suite sur la manette multidirectionnelle. Pour arrêter de courir, appuyez sur la manette dans le sens opposé de votre course.

• Immobiliser

Mettez-vous contre votre adversaire tombé au sol et appuyez sur le bouton B pour l'immobiliser.

• Casser une prise

Si vous êtes immobilisé par votre adversaire, appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B de façon répétitive afin de casser la prise. * La rapidité avec laquelle une prise peut être cassée dépend de la force physique du catcheur.

• Monter sur la plus haute corde

Allez dans les coins gauches ou droits du ring et appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle pour grimper.

• Passer en dehors du ring

Quand votre adversaire se trouve en dehors du ring, appuyez sur la flèche de la manette multidirectionnelle dans la direction des cordes correspondant au côté où vous voulez passer en dehors du ring. Pour remonter sur ce dernier, appuyez sur la flèche correspondant au côté où vous voulez remonter sur le ring.

• Soulever votre adversaire

Pour soulever votre adversaire, approchez-vous de lui et appuyez sur le bouton A, ou appuyez sur le bouton A en même temps que sur la flèche haut ou bas de la manette multidirectionnelle.

• Projeter votre adversaire dans les cordes

Quand vous êtes aux prises avec votre adversaire, appuyez sur la flèche droite ou gauche de la manette multidirectionnelle pour projeter votre adversaire dans les cordes.

• Mouvements communs à tous les catcheurs

Situation	Nom de la technique	Utilisation de la manette
Séparés	★ Coup de pied	Ⓐ
	★ Coup de poing	Ⓑ
Adversaire au sol	★ Piétinement	✚↕+ Ⓑ
Corps à Corps	★ Coup de genou	Ⓐ ▲
	Brise tête	✚↑+ Ⓐ ▲
	★ Projection du corps	✚↑+ Ⓑ ▲
	★ Prise de tête	Ⓑ ▲
	★ Renversement	✚↔+ Ⓐ ▲
	★ Coup de bélier	✚↓+ Ⓐ ▲
En courant	Coup de pied jeté	Ⓐ
	Corde à linge	Ⓑ
Projection dans les cordes	Projection par dessus l'épaule	Ⓐ ou Ⓑ
En haut des cordes	★ Attaque en piqué	Ⓐ
	★ Coup de genou à la volée	Ⓑ
Bagarre en dehors du ring	★ Ecrasement contre un poteau métallique	✚↔+ Ⓑ

• Techniques spécifiques à chaque joueur

Situation	Nom de la technique	Utilisation de la manette
Adversaire au sol	★ Coup de genou A.Dragon, E.Tigre, P.Gordon, R.Beat J.Lee, M. Rose, R.Gomez, J.Falcon	✚↔ + Ⓐ
	★ Coup de coude B.Chekov, Dr.Guildo	✚↔ + Ⓐ
	Ecartèlement géant B.Chekov, Dr.Guildo	✚↔ + Ⓑ
	Blocage en 4 des jambes E.Tigre, P.Gordon, R.Beat, M.Rose	✚↔ + Ⓑ
	Etreinte du scorpion A.Dragon, J.Lee, R.Gomez, J.Falcon	✚↔ + Ⓑ
Corps à Corps	Projection en force P.Gordon, R.Beat, ● J.Lee, B.Chekov J.Falcon, ● Dr. Guildo	✚↓ + Ⓑ

Corps à Corps	★ Coup de pied arrière sur la nuque A. Dragon, R. Gomez	Ⓐ▼
	Etreinte de l'ours B. Chekov, J. Falcon, R. Beat	Ⓑ▼
	Prise du cobrat A. Dragon, E. Tigre, J. Lee, M. Rose R. Gomez, Dr. Guildo	✚↓+ Ⓑ ▲
	★ Brise-reins à une main P. Gordon, B. Chekov, J. Falcon	✚↓ + Ⓐ ▼
	Souplesse Allemande A. Dragon, J. Lee	✚↔ + Ⓐ ▼
	Souplesse du Nord E. Tigre, M. Rose	✚↔ + Ⓐ ▼
	Bombe atomique R. Beat, R. Gomez	✚ ↓ + Ⓐ ▼
	★ Brise-reins argentin Dr. Guildo	✚ ↑ + Ⓐ ▼

Corps à Corps	Etreinte de la pieuvre A. Dragon, M. Rose	✚ ↓ + Ⓑ ▼
	⋆ Plongeont de la Mort R. Beat, J. Falcon, Dr. Guildo	✚ ↑ + Ⓑ ▼
En courant	Coup de genou sauté E. Tigre, P. Gordon, J. Falcon, Dr. Guild	✚ ↔ + Ⓐ
	Plaquage d'épaule R. Beat, J. Lee, B. Chekov, Dr. Guildo	✚ ↔ + Ⓑ

Projection en force – Les catcheurs signalés par un (●) à côté de leur nom peuvent utiliser cette technique uniquement si leur force physique est trop affaiblie.

⋆ Les catcheurs dont les noms sont indiqués en dessous d'un mouvement spécifique peuvent utiliser cette technique.

⋆ Les techniques signalées par une étoile peuvent également être utilisées en dehors du ring.

Les techniques ▲ peuvent devenir des techniques ▼ en fonction de la force physique de l'instant.

LES CATCHEURS

<The Samurai>
AKIRA DRAGON
Lieu de naissance: JAPON
Taille: 6'03" (1,91m)
Poids: 231 lbs. (105 kg)
Techniques préférées:
COUP DE PIED ARRIERE
SUR LA NUQUE
SOUPLESSE ALLEMANDE

<Striker>
EL TIGRE
Lieu de naissance:
MEXIQUE
Taille: 6'00" (1,83m)
Poids: 242 lbs. (110 kg)
Techniques préférées:
RENVERSEMENT
SOUPLESSE DU NORD

<Greek Warrior>
PAT GORDON
Lieu de naissance: GRECE
Taille: 6'05" (1,96m)
Poids: 282 lbs. (128 kg)
Techniques préférées:
RENVERSEMENT
PROJECTION EN FORCE

<British Star>
REX BEAT
Lieu de naissance:
ANGLETERRE
Taille: 6'02" (1,88m)
Poids: 286 lbs. (130 kg)
Techniques préférées:
BOMBE ATOMIQUE
PLONGEONTDELAMORT

<Kung Fu Master>
JACKIE LEE
Lieu de naissance:
HONG KONG
Taille: 5'11" (1,80m)
Poids: 264 lbs. (120 kg)
Techniques préférées:
SOUPLESSE ALLEMANDE
PROJECTION EN FORCE

<The Siberian Machine>
BORIS CHEKOV
Lieu de naissance: URSS
Taille: 6'03" (1,91m)
Poids: 297 lbs. (135 kg)
Techniques préférées:
ECARTELEMENT GEANT
PROJECTION EN FORCE

<Mr. Tattoo>
MARK ROSE
Lieu de naissance:
ALLEMAGNE
Taille: 6'04" (1,93m)
Poids: 260 lbs. (118 kg)
Techniques préférées:
RENVERSEMENT
SOUPLESSE DU NORD

<Iguanaman>
JULIO FALCON
Lieu de naissance:
EQUATEUR
Taille: 6'07" (2,01m)
Poids: 319 lbs. (145 kg)
Techniques préférées:
PLONGEONT DE LA MORT
PROJECTION EN FORCE

<The Flying Grenade>
RANDY GOMEZ
Lieu de naissance:
VENEZUELA
Taille: 6'02" (1,88m)
Poids: 275 lbs. (125 kg)
Techniques préférées:
BOMBE ATOMIQUE
COUP DE PIED ARRIERE
SUR LA NUQUE

<The Technician>
Dr. GUILDO
Lieu de naissance: USA
Taille: 6'08" (2,03m)
Poids: 330 lbs. (150 kg)
Techniques préférées:
PLONGEONT DE LA MORT
ECARTELEMENT GEANT

EPILOGUE

On l'appelle le «Blue King», le «Manic Warrior». On murmure dans les vestiaires qu'il est arrivé à la 11ème place et qu'il a été disqualifié aux rencontres éliminatoires. Pourtant, un mystère plane à son sujet...

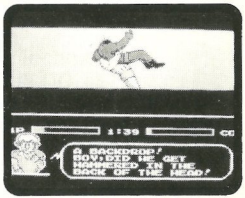
Nederlands

PROLOOG

Hallo! Welkom bij de Tecmo World Wrestling Wedstrijd. Ik ben de spreker van vanavond, Tom Talker, en kom nu live bij je thuis vanuit het Tecmo Stadion. Deze mega-gebeurtenis begint bijna en we spelen voor de TWW Wereldtiltel. Wie gaat er winnen en wordt de volgende Tecmo Wereldkampioen? Denk je eens even in - nog even vechten en jij bent misschien de winnaar van de TWW Kampioensgordel!

ZOOM mode!

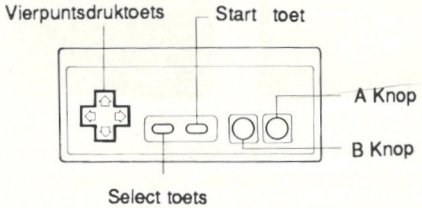
Met de ZOOM mode krijg je je perfect uitgevoerde beweging nog een keer te zien met alle details - van dichtbij en in slow-motion!



START

* Onderdelen van de controller

Je kunt dit spel alleen of met twee personen spelen.



• Pauze

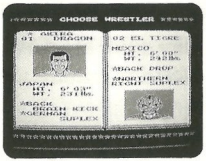
Druk op START om te pauzeren. Dit kan alleen tijdens het gevecht.

• Voor 1 speler

Kies 1 PLAYER met de SELECT toets en druk dan op START.

WORSTELAARS KIEZEN

• Kies je worstelaar



Aan het begin van het spel zie je een foto van de worstelaar en zijn gegevens op het scherm. Blader door de lijst van worstelaars met de A en B knop. Als de worstelaar waar jij mee wilt spelen op het scherm staat, kun je de ster verplaatsen met links en rechts op de vierpuntsdruktoets. De naam van de worstelaar waar de ster op staat verschijnt op het scherm. Druk op START om te beginnen.

• Kies je eigen worstelaarsnaam

Maak je eigen naam (tot acht letters) en leg dat vast op het NAME SELECT scherm. Kies een letter met de vierpuntsdruktoets en noteer die met de A knop. Druk daarna op START. Als je een fout maakt, kun je met de B knop een letter terug om deze te verbeteren. WORLD WRESTLING

SPIERTRAINING

Als je met je eerste wedstrijd begint of je hebt verloren verschijnt het Spiertrainingsscherm.

Als je beter in conditie wilt komen, verplaats dan de cursor met de vierpuntsdruktoets naar «YES». Druk daarna op START. Op het scherm dat nu verschijnt kun je de training kiezen. Maak de keuze met Omhoog en Omlaag op de vierpuntsdruktoets en druk weer op START. De training begint! Als je de fluit hoort, moet je zo snel mogelijk achter elkaar op de A knop drukken. Je krijgt nu meer kracht op de PUSH meter. Als de PUSH meter bij «Full» komt, krijg je een gedeelte op de POWER meter erbij. Als je POWER meter voller wordt, krijgt je worstelaar meer talent en kracht.
* LET OP.... Als je je NES controldeck uitzet, wordt de powermeter weer op nul gezet.

SCHERMEN

• Krachtmeter

Als de krachtmeter van de worstelaar helemaal vol is, kan hij sneller overeind komen en sneller herstellen van een klap. Je krijgt nieuwe kracht erbij als je met succes de technieken goed toepast.

• Tijdklok

Op de tijdklok zie je hoeveel tijd er nog is in die ronde. Als er iets gebeurt tegen de regels, geeft de klok vijf strafseconden. Als een worstelaar buiten de ring is, zie je de 20 seconden klok.

SPELREGELS

- Elke ronde duurt zeven minuten. Een ronde wordt «gelijk» genoemd als er binnen die tijd geen winnaar is of als beide spelers buiten de ring zijn na de 20 seconden aftelling.

- Als een speler langer dan vijf seconden bovenop de touwen staat, verliest hij door diskwalificatie

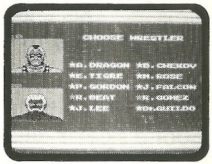
- Als een speler na de 20 seconde aftelling nog buiten de touwen staat, verliest hij door diskwalificatie. WORLD WRESTLING

TWEE SPELERS MODE

Kies met de Select toets voor "2 PLAYERS" en druk op START. DING, DING!

* Kies je worstelaars

Kies met de vierpuntsdruktoets de worstelaars waarmee je wilt spelen en druk dan op START. Als je de worstelaars hebt gekozen, kun je net als bij 1 speler de naam gaan kiezen.



* Biometer

Je ziet deze meter onder de Tijdklok. Rood staat voor SPELER 1 en blauw staat voor SPELER 2. Je kunt het beste aanvallen als de Biometer jouw kleur het meest aangeeft. Je kunt dan ook het beste verdedigen.

HOE BESTUUR JE JE WORSTELAAR

• Bewegen

Je kunt je worstelaar bewegen met de vierpuntsdruktoets .

• Rennen

Om te kunnen rennen (dit kan alleen naar links of rechts), moet je twee keer op de vierpuntsdruktoets drukken. Stop met rennen door de andere kant op te drukken.

• Vasthouden

Ga bij je gevallen tegenstander staan en druk op B.

• Losbreken

Als je door je tegenstander vastgehouden wordt op de grond, moet je steeds op A en B drukken om los te komen. * Dit hangt erg af van de kracht van je eigen worstelaar.

• In de touwen klimmen

Ga naar de linker- of rechterhoek en druk op Omhoog op de vierpuntsdruktoets om te klimmen.

• Uit de ring gaan

Als je tegenstander buiten de ring is, kun jij er ook uit door in die richting op de vierpuntsdruktoets te drukken als je tegen de touwen staat. Om terug te klimmen moet je in die richting op de vierpuntsdruktoets drukken.

• Je tegenstander oppakken

Om je tegenstander op te pakken, moet je op hem afgaan en dan op A drukken of tegelijk op A en Omhoog of Omlaag op de vierpuntsdruktoets drukken.

• Je tegenstander in de touwen gooien

Als je in gevecht bent met je tegenstander, kun je het in de touwen gooien door op Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken.

• Bewegingen van alle worstelaars

Positie	Naam van de techniek	Drukken op de controller
Gescheiden	★ Schop	Ⓐ
	★ Stoot	Ⓑ
Als de tegenstander ligt	★ Stompen	✚↕+Ⓑ
Vechtende	★ Knielift	Ⓐ▲
	Hersenbreker	✚↑+Ⓐ▲
	★ Body Slam	✚↑+Ⓑ▲
	★ Hoofdlock	Ⓑ▲
	★ Rugdrop	✚↔+Ⓐ▲
	★ Pile Driver	✚↓+Ⓐ▲
Rennende	Drop Kick	Ⓐ
	Kleerhaak	Ⓑ
Tegen de touwen gooien	Schouderworp	Ⓐ o f Ⓑ
In de touwen klimmen	★ Duikende body aanval	Ⓐ
	★ Vliegende knieschop	Ⓑ
Buiten de ring vechten	★ Metalen paal slag	✚↔+Ⓑ

• Technieken voor elke worstelaar

Positie	Naam van de techniek	Drukken op de controller
Als de tegenstander ligt	★ Knie drop A.Dragon, E.Tigre, P.Gordon, R.Beat J.Lee, M.Rose, R.Gomez, J.Falcon	✚↔ + Ⓐ
	★ Elleboog drop B.Chekov, Dr.Guildo	✚↔ + Ⓐ
	Grote Swing B.Chekov, Dr.Guildo	✚↔ + Ⓑ
	Figuur 4 beenklem E.Tigre, P.Gordon, R.Beat, M.Rose	✚↔ + Ⓑ
	Schorpioen Doodsklem A.Dragon, J.Lee, R.Gomez, J.Falcon	✚↔ + Ⓑ
Vechtende	Power Slam P.Gordon, R.Beat, ● J.Lee, B.Chekov J.Falcon, ● Dr. Guildo	✚↓ + Ⓑ

Vechtende	★ Achterwaartse Hoofd Schop A.D., R.G.,	Ⓐ▼
	Bereklem B.C., J.F., R.B.	Ⓑ▼
	Cobra Twist A.D., E.T., J.L., M.R. R.G, Dr.G.	✚↓+ Ⓑ▲
	★ Hand Rugbreker P.G., B.C., J.F.	✚↓ + Ⓐ▼
	Duitse Suplex A.D., J.L.	✚↔+ Ⓐ▼
	Noorse Rechter Suplex E.T., M.R.	✚↔+ Ⓐ▼
	Power Bom R.B., R.G.	✚↓+ Ⓐ▼
	★ Argentijnse Rugbreker Dr.G.	✚↑+ Ⓐ▼

Vechtende	Octupus Greep A.D., M.R.	✚ ↓ + Ⓑ ▼
	⋆ Doods Drop R.B., J.F., Dr.G.	✚ ↑ + Ⓑ ▼
Rennende	Springende Kniestoot E.T., P.G., J.F., Dr.G.	✚↔ + Ⓐ
	Schouder Tackle R.B., J.L.,B.C., Dr.G.	✚↔ + Ⓑ

Power Slam – Worstelaar die een (●) bij hun naam habben staan kunnen allen deze techniek gebruiken, behalve als ze te weinig kracht habben.

⁎ De worstelaars die bij een bepaalde techniek staan, kunnen die techniek gebruiken

⋆ De technieken met een ster ernaast kun je ook buiten de ring gebruiken.

▲ technieken kunnen veranderen in ▼ technieken, afhankelijk van je kracht

WORSTELAARS

<The Samurai>
Akira Dragon
Geboorteland: Japan
Lengte: 6'03" (1,91m)
Gew: 231 lbs. (105 kg)
Beste techniek:
ACHTERWAARTSE
HOOFD SCHOP DUITSE
SUPLEX

<Striker>
El Tigre
Geboorteland: Mexico
Lengte: 6'00" (1,83m)
Gew: 242 lbs. (110 kg)
Beste techniek:
RUG DROP
NOORSE RECHTER
SUPLEX

<Greek Warrior>
Pat Gordon
Geboorteland: Griekenland
Lengte: 6'05" (1,96m)
Gew: 282 lbs. (128 kg)
Beste techniek:
RUG DROP
POWER SLAM

<British Star>
Rex Beat
Geboorteland: Engeland
Lengte: 6'02" (1,88m)
Gew: 286 lbs. (130 kg)
Beste techniek:
POWER BOM
DOODS DROP

<Kung-fu Master>
Jackie Lee
Geboorteland:
Hong Kong
Lengte: 5'11" (1,80m)
Gew: 264 lbs. (120 kg)
Beste techniek:
DUITSE SUPLEX
POWER SLAM

<The Siberian Machine>
Boris Chekov
Geboorteland:
Sovjet Unie
Lengte: 6'03" (1,91m)
Gew: 297 lbs. (135 kg)
Beste techniek:
GROTE SWING
POWER SLAM

<Mr. Tattoo>
Mark Rose
Geboorteland: Duitsland
Lengte: 6'04" (1,93m)
Gew: 260 lbs. (118 kg)
Beste techniek:
RUG DROP
NOORSE RECHTER
SUPLEX

<Iguanaman>
Julio Falcon
Geboorteland:
Ecuador
Lengte: 6'07" (2,01m)
Gew: 319 lbs. (145 kg)
Beste Techniek:
DOODS DROP
POWER SLAM

<The Flying Grenade>
Randy Gomez
Geboorteland: Venezuela
Lengte: 6'02" (1,88m)
Gew: 275 lbs. (125 kg)
Beste techniek:
POWER BOM
ACHTERSTE HOOFD
SCHOP

<The Technician>
Dr. Guildo
Geboorteland: U.S.A.
Lengte: 6'08" (2,03m)
Gew: 330 lbs. (150 kg)
Beste techniek:
DOODS DROP
GROTE SWING

EPILOOG

Zijn naam is Blue King, de Uiterste Krijger. Er gaan geruchten dat hij als 11e meedeed, maar gediskwalificeerd was voor gemeen vechten. Er is iets mysterieus met hem..

MEMO

MEMO

MEMO

Thank you for choosing the fun-filled

"TECMO WORLD WRESTLING" game pak

by TECMO,LTD.

Never miss the powerful/exciting titles;

"RYGER"

"SOLOMON'S KEY"

Get the hottest hits from TECMO!

00808

TECMO™

©TECMO, LTD. 1990

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan
Imprimé au Japon